

Players

MARZO 2017

28

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

special • recensioni • fut strategy • trading cards
retro gaming • gadgets • girl gamer • special

FOCUS

Delusione virtuale?

RECENSITI

For honor

Sniper elite 4

Halo wars 2

Nioh

Dragon ball fusions

CONCORSO

Compra usato

VINCI PS4 SLIM

COMING SOON

Persona 5

Sniper Ghost 3

Dragon Quest II

Mario kart 8 Deluxe

PRENDI
SUBITO
LA TUA
COPIA
OMAGGIO

**OGNI SCONTRO
E' PERSONALE**

TEKKEN 7



2 GIUGNO 2017

**PRENOTA SUBITO
ASSICURATI IL MISTERY GIFT !!!
IN ESCLUSIVA PER I NOSTRI LETTORI**

PS4

XBOX ONE

PC DVD ROM

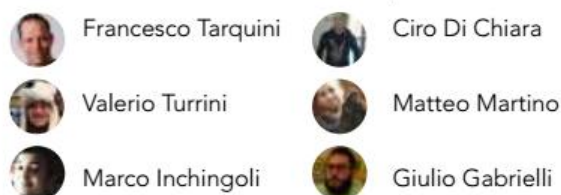


PLAYERS



Pubblicazione informativa - Gruppo Hyper
Anno III n. 28
Coordinamento
Bruno Capolupi
Stampa
Esperia Print Evolution - Lavis (TN)
GRUPPO HYPER
Negozi in franchising
Via Riale 13/a - 36100 Vicenza
Tel. + 39 0444 54 33 03

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero



Carissimi Players,

è il mese dell'atteso debutto di Nintendo Switch, vi raccontiamo cosa promette "Project Scorpion" e facciamo delle considerazioni sullo stato dell'arte della realtà virtuale applicata al gaming.

L'hardware è sempre più in subbuglio e alza continuamente l'asticella obbligando i prodotti software alla continua rincorsa delle nuove tecnologie a disposizione.

Questo non può far altro che farci intravedere dei prodotti sempre più spettacolari e performanti, assolutamente inimmaginabili solo pochi anni fa. Non vediamo l'ora!

Tutto ciò ha anche dei risvolti inaspettati: prodotti sempre più performanti, e di conseguenza "pesanti", non possono esulare dal supporto fisico e continuare quindi a valorizzare i nostri games usati.

Lunga vita alla permuta dei videogames !!!

Vi diamo le nostre impressioni (molto obiettive) sui titoli che si giocano ora e anticipiamo le caratteristiche delle uscite del prossimo mese.

Abbiamo in serbo un bel po' di sorprese per voi nei prossimi mesi: ci sarà una campagna dedicata alla supervalutazione dell'usato, su Tekken 7 avrete una sorpresa in esclusiva per i lettori di PLAYERS e poi ... sta arrivando l'estate.

Ci siamo anche rifatti il trucco col restyling del layout grafico della nostra pubblicazione, più chiaro, più scorrevole che mette in risalto i passaggi principali dei temi trattati.

Insomma cerchiamo di essere ogni mese sempre più vicini ai nostri lettori.

Buona lettura e alla prossima

Bruno Capolupi

In questo numero

- 4 | **Focus** Delusion virtuale (per ora)?
- 6 | **Review** For Honor
Sniper Elite 4
- 11 | **Coming soon** Persona 5
- 12 | **Review** Nioh
- 14 | **Coming soon** Sniper ghost warriors 3
- 17 | **Uscite del mese** I parte
- 18 | **Poster del mese** Horizon Zero Dawn
- 20 | **Uscite del mese** II parte
- 21 | **Coming soon** Mario Kart 8 Deluxe
- 22 | **Review** Halo wars 2
Dragonball fusions
- 26 | **FUT** La serie AAA
- 27 | **Retrogaming** Ryu Hayabusa su console
- 28 | **Trading cards** Pokemon shuffle
- 31 | **Gadget** Proiect Scorpion



- 32 | **Girl gamer** Ghost Rosita



- 34 | **Concorso** Compra usato vinci PS4 slim



Delusione virtuale (per ora)?

Playstation VR, Oculus Rift e HTC Vive, cosa c'è che non va? Vale la pena investire nella realtà virtuale?

Negli ultimi anni si è parlato moltissimo di realtà virtuale, un flusso continuo di informazioni, innovazioni e prodotti che si sono susseguiti nel tempo, con l'obiettivo di rendere i visori adatti al pubblico consumer e di immergersi prepotentemente nel mercato dei videogiochi. Il primo a fare capolino è stato il progetto indipendente Oculus Rift, che venne lanciato su Kickstarter nell'ormai lontano 2012 e fu finanziato in meno di 24 ore, rivelando quanto effettivamente gli utenti avessero voglia di una rivoluzione del genere nel videogaming. Le prime versioni del visore rivelarono purtroppo anche le sue limitazioni, la tecnologia nel 2012 non era ancora adatta per poter proporre i visori nel mercato consumer, non al prezzo che avrebbe allettato gli utenti e non alla qualità adatta per poterli sfruttare appieno. Il primo kit distribuito da Oculus Rift era un buon prodotto, ma la risoluzione di appena 1280x800 (cioè 640x800 per occhio) unita a un ritardo mostruoso del tracking, presentarono uno dei più grandi problemi del VR, il motion sickness. Per spiegarlo in parole povere, il motion sickness è la nausea che si presenta giocando a determinati giochi in realtà virtuale ed è dato dal lasso di tempo che ci mette il nostro cervello a elaborare le informazioni che i nostri occhi stanno vedendo. Semplificando, se tu stai volando in VR ma in realtà sei seduto sul divano, il tuo cervello registra le immagini che stai vedendo e le elabora per regalarti la sensazione che dovrebbero trasmetterti, ma visto che sei seduto sul divano ci può essere un ritardo nel far combaciare le due diverse sensazioni che provocano nausea. E' lo stesso principio che regola il mal d'auto o il mal d'aria (a grandi linee) ed è per questo che per la maggior parte delle persone che soffrono di motion sickness, basta prendere una travel gum per stare bene.



"I successivi Development Kit di Oculus Rift hanno portato a netti miglioramenti riguardo al motion sickness e alla costruzione stessa del visore, con un netto aumento della risoluzione e del framerate che hanno migliorato notevolmente la qualità dei videogiochi e aperto la realtà virtuale ad un esigente mercato di appassionati."

Una volta ridotto il motion sickness, rimanevano due problemi da affrontare, uno era il prezzo, l'altro era il rapporto da parte degli sviluppatori che avrebbero prodotto i software per la realtà virtuale rendendolo appetibile agli utenti, che sarebbero stati disposti a sborsare una cifra comunque non bassissima vista la tecnologia presente nei visori.

Il primo grosso problema viene affrontato da Sony che con Project Morpheus, da ora noto come Playstation VR, ha presentato il primo visore dedicato al mercato console

che si potesse commercializzare ad un prezzo "budget", almeno se rapportato agli altri visori presenti attualmente sul mercato. Playstation VR è uscito ufficialmente sul mercato il 13 ottobre 2016 e cioè circa 5 mesi fa, ad un prezzo di 399,99 euro al cui vanno aggiunti altri 59,99 euro per la Playstation Camera obbligatoria per il funzionamento del visore e altri 84,99 euro per i Playstation Move, quest'ultimi opzionali, ma consigliati per godere appieno dell'esperienza VR. In totale parliamo di circa 550 euro per il pacchetto completo, giochi esclusi. Insomma avrete capito che "prezzo budget" si fa per dire, visto che il pacchetto completo di Playstation VR costa ben oltre il prezzo della Playstation 4 Pro o di una Playstation 4 base, comunque necessarie per giocare. Riguardo ai concorrenti, la versione definitiva di Oculus Rift costa 699 euro, a cui vanno aggiunti altri 199 euro per gli Oculus Touch (l'equivalente dei Move) e un computer di fascia alta per far girare il tutto. Stesso discorso vale per HTC Vive, il visore presentato dalla società taiwanese e fortemente supportato da Steam che ha un costo decisamente elevato, ma viene presentato sul mercato esclusivamente nel suo pacchetto completo, con controller wireless e un sistema di tracking a 360° che permette all'utente di muoversi liberamente in uno spazio virtuale e aumentare notevolmente la qualità dell'esperienza di gioco.

"HTC Vive è senza alcun dubbio l'opzione migliore per la realtà virtuale, il visore più avanzato tecnologicamente che al costo di 899 euro ci immerge in quella che per ora è la massima espressione della realtà virtuale."

htc VIVE



Il mercato si è perciò differenziato nel tempo e ormai si è fatto il più possibile accessibile agli utenti e cerca di accontentare sia i video giocatori più esigenti che vogliono il meglio in assoluto con HTC Vive, sia gli utenti meno esigenti che vogliono semplicemente entrare nel mondo della realtà virtuale grazie a Playstation VR e Playstation 4, su cui ovviamente Sony sta scommettendo molto.

"Se d'altra parte gli altri due progetti VR di cui abbiamo parlato hanno riscosso una grande visibilità solo tra gli appassionati più accaniti, Playstation VR è stato senza dubbio protagonista di una campagna marketing di tutto rispetto e di previsioni di vendita da vero successo planetario."

Inizialmente gli analisti hanno previsto 2 milioni e mezzo di unità vendute entro la fine del 2016, il che avrebbe rappresentato un vero successo per Sony e per la realtà virtuale. Purtroppo questo scenario è rimasto solamente nei dati degli analisti visto che l'entusiasmo intorno a Playstation VR è andato velocemente a sciamarsi, arrivando alle ultime previsioni di vendita tutt'altro che soddisfacenti di appena 750.000 unità piazzate nel 2016. Parliamo comunque di un numero superiore alle circa 660.000 unità vendute nel 2016 raggiunte da HTC Vive e Oculus Rift messi insieme. Non servono molti giri di parole, il VR non sta vendendo

bene, almeno non per quanto riguarda il gaming casalingo, mentre si difende piuttosto bene per quanto riguarda il gaming mobile, dove l'offerta di visori low-cost è vasta vista la necessità di utilizzare il proprio cellulare come schermo da inserire nel visore, ma anche grazie all'ottima operazione di marketing attuata da Samsung, che ha regalato i suoi visori con l'acquisto dei suoi smartphone top di gamma, ma questa è una branchia del mercato VR che scegliamo di non analizzare vista la sua vastità.

Tornando al mercato VR nel gaming casalingo, la principale indiziata per questa sorta di fallimento, almeno per quanto riguarda il 2016 è senza ombra di dubbio la mancanza di software adatti a soddisfare la richiesta. Il problema del prezzo è ancora presente per carità, parliamo di un accessorio che supera di gran lunga il prezzo della console, pochissimi utenti sono disposti a spendere tutti questi soldi, ma gli utenti che lo fanno si ritrovano tra le mani ben pochi prodotti con il quale sfruttare il visore, quasi nessuno memorabile e che ti porti a comprare un visore. Phil Spencer di Microsoft disse qualche tempo fa che si sarebbero immessi nel mercato VR solamente quando sarebbero stati rilasciati software ben superiori alle

PlayStation.VR



demo messe in circolazione. Non ha tutti i torti, i giochi rilasciati finora e sviluppati esclusivamente per VR sono poco più che semplici demo, fatte per divertire un paio d'ore, ma che tendono ad essere prese poco sul serio. Non c'è da stupirsi se con l'uscita di Resident Evil 7 le vendite di Playstation VR si sono improvvisamente innalzate, gli utenti chiedono a gran voce giochi di

spessore che supportino la realtà virtuale. La mancanza di software affligge principalmente l'offerta Playstation, mentre su PC il software è decisamente superiore, ma la si presenta un problema di prezzo, ancora troppo elevato sia per l'hardware richiesto sia per il visore.

Il mio parere è che ancora una volta non siamo pronti per la realtà virtuale o meglio, gli utenti non sono disposti a investire i soldi richiesti adesso, ma forse tra qualche anno potranno e vorranno farlo, grazie a dei costi di produzioni che andranno ad abbassarsi drasticamente. Playstation VR è un ottimo esperimento, un ottimo prototipo che potrebbe davvero sfondare nel caso in cui gli sviluppatori ci punteranno molto (non con Eagle View o Batman Arkham VR, ma con giochi veri) e in quel caso, spalancherà le porte alla realtà virtuale, ma questo avverrà solo quando ci sarà un pesante calo di prezzo, che porterà a un maggior numero di copie vendute e quindi ad un incremento nell'interesse da parte degli sviluppatori, che inizieranno a concentrare le loro produzioni nella realtà virtuale. Prendiamo molto in considerazione il VR di Sony, ma lo stesso discorso va applicato agli altri, il prezzo è troppo alto per un accessorio con un interesse davvero basso per il momento. Acquistare o no il VR dipende da due cose: bisogna avere soldi da investire in



una tecnologia che verrà sfruttata appieno nel futuro e tanta tanta pazienza, sapendo che lo utilizzerete moltissimo nei primi mesi, ma che probabilmente passerà molto tempo sotto la polvere ad aspettare che gli sviluppatori si accorgano di questa piccola rivoluzione del gaming, che lentamente si sta facendo strada. Su questo discorso, ci torneremo tra qualche anno, speriamo tra qualche mese, dove forse avremo una situazione totalmente diversa.

Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO UBISOFT MONTREAL
PUBLISHER UBISOFT
GENERE AZIONE/PICCHIADURO
CONSOLE PS4 - XONE - PC

FOR HONOR

Un campo di battaglia sconfinato

La prima cosa che ci colpì di For Honor non furono i suoi fendenti e l'incredibile resa visiva del trailer, ma la scena durante il primo annuncio è stata rubata dal game designer Jason Vandenberghe, un omeone che potrebbe essere tranquillamente il protagonista di una storia medievale, che si presentò sul palco accompagnato da un'aura di simpatia e carisma travolgente che impresse subito nelle nostre menti il suo lavoro, For Honor (e il suo bastone da passaggio). Jason Vandenberghe non è l'ultimo arrivato nel settore, è l'autore della piccola perla che risponde al nome di Red Steel 2, ha lavorato a Ghost Recon:

Future Soldier e ha impostato la maggior parte dell'ottima storyline di Far Cry 3, lavorandoci sopra per quasi 9 mesi per poi lasciare lo sviluppo e concentrarsi su altri progetti, lui stesso ammette che senza di lui sarebbe comunque uscito "un" Far Cry 3, ma sarebbe stato un Far Cry 3 "molto differente. For Honor senza di lui probabilmente non sarebbe mai esistito, è il suo lavoro più personale, un'ode alla sua passione per le spade e i duelli su cui già aveva basato Red Steel 2, ma che ha elevato ad uno scalino superiore con For Honor, potendosi confrontare con un pubblico nettamente più vasto.

For Honor si basa su un'ipotetica guerra medievale tra Vichinghi, Samurai e Cavalieri, tre arti della guerra ben precise tra cui i giocatori potranno scegliere per intraprendere la campagna in singleplayer di For Honor, che altro non è che uno dei mi-

gliori tutorial mai creati. For Honor è un gioco multiplayer e questo è un dato certo, ma non rinuncia ad un'ottima campagna in singleplayer che ci terrà impegnati per circa 6/7 ore di gioco e ci introdurrà alle meccaniche di base del gioco, caratterizzato da un sistema di combattimento innovativo e a tratti parecchio complesso. Senza rivelare nulla sulla storyline, i diversi capitoli della campagna sono legati tra loro da un buon impianto narrativo, violenza, momenti cinematografici di buon livello che lo avvicinano a Ryse: Son of Rome, il tutto condito da un pizzico di ripetitività nei livelli e nell'azione proposta che lo allontanano dalla qualità della produzione Crytek (corta, ma spettacolare).

Il vero successo e punto di forza di For Honor è da ritrovarsi nel sistema di combattimento, che di base si rifà a strutture già viste come quello presente in Chivalry: Medieval Warfare, ma che ne arricchisce la struttura in diversi modi.

Al già visto sistema di guardia, attacchi leggeri e pesanti da indirizzare cercando di eludere la guardia nemica, si aggiungono le prese e gli spezzaguardia, le schivate e dei fattori occulti tipici dei GDR che influenzano i vari attacchi e la scelta della armi, come avvelenamento e sanguinamento. Oltre alla conoscenza delle combo, dovremo essere vigili sul nostro posizionamento e sull'ambiente che ci circonda visto che le prese potranno essere usate in maniera astuta e letale su nemici poco pratici della mappa, sfruttando dirupi e vari oggetti contundenti con il quale è possibile interagire.



La campagna singleplayer ci introdurrà alle meccaniche base di attacco e difesa, ma molte funzioni non vengono trattate volutamente, portando il giocatore a scoprirle tramite la propria esperienza personale. Il bello di *For Honor* è che nonostante il sistema di combattimento sia profondo e complesso, mantiene allo stesso tempo una semplicità e immediatezza che ci permetterà di padroneggiarlo al meglio in poche ore. Spesso accade che se giochiamo molto a un gioco ci abituiamo al gameplay, ma una volta interrotto e ripreso dopo qualche giorno, ci aspetta un lungo processo di riadattamento, processo molto più rapido e intuitivo su *For Honor*, che siamo sicuri potrà divertire sia i giocatori più frequenti, che impiegheranno parecchie ore in questa produzione Ubisoft, sia chi avrà voglia di farsi qualche schermaglia ogni tanto.

L'altra grande forza di For Honor è nella varietà delle classi di gioco presenti che come abbiamo già detto, si dividono nelle fazioni dei Cavalieri, i Samurai e i Vichinghi, a loro volta divise in 12 classi totali, che permetteranno ad ogni giocatore di individuare il personaggio che fa per lui. A livello di bilanciamento, tutti e 12 i personaggi seppure sono molto diversi tra loro risultano molto ben bilanciati e molto dipenderà dall'abilità del giocatore nel controllarli. I vari personaggi oltre al fattore estetico si differenziano principalmente per le armi utilizzate, per le combo (tutte uniche), ma soprattutto per l'abilità speciale, che se usata con il tempismo giusto, potrà ribaltare le sorti dei duelli, anche quando ci troviamo in netta inferiorità numerica.



Purtroppo quest'ultimo è un problema che affligge la maggior parte delle partite online, dove i giocatori normalmente non hanno moltissimo "onore" nello sfidarsi in un regolare 1vs1, ma spesso ci troveremo ad affrontare più di un avversario, senza possibilità di poterne agganciare e quindi parare più di uno. Purtroppo nel 90% dei casi tutto ciò si tradurrà nella nostra sconfitta visto che il sistema di combattimento gestisce ottimamente i duelli 1vs1, ma data la sua necessità di agganciare un nemico per poterne vedere le varie posizioni di guardia, pecca pesantemente nel 1vs2 o peggio nel 1vs3. Spezziamo una lancia a favore di questa scelta, nella realtà un singolo guerriero è difficile che respinga due avversari, perciò ci può stare questa scelta.

Dal punto di vista tecnico, *For Honor* è un prodigio! Le ultime produzioni Ubisoft sono veramente entusiasmanti sotto il comparto grafico, lo abbiamo detto con *Steep*, lo abbiamo ribadito con l'anteprima di *Ghost Recon Wildlands* e lo ripetiamo volentieri con *For Honor*, graficamente è eccezionale e il complimento non si limita alla qualità delle texture, ma anche alla quantità degli oggetti presenti a schermo e all'ottima direzione artistica, sia per i personaggi che per le mappe. *For Honor* è un gioco solido, un prodotto adatto per chi è in cerca di un'esperienza multiplayer differente rispetto al solito sparattutto, ma che regala la stessa immediatezza. Davvero un ottimo lavoro per l'eccentrico, ma geniale Jason Vandenberghe!



Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	REBELLION
PUBLISHER	SOLD OUT SOFTWARE
GENERE	SHOTER
CONSOLE	PS4 - XONE - PC

SNIPER ELITE 4



Karl Fairburne in uno scenario tutto italiano

Giunto al suo quarto capitolo, Sniper Elite si lascia alla spalle la campagna africana per far spazio allo scenario italiano che fa da sfondo a Sniper Elite 4. In questo nuovo episodio l'agente speciale Karl Fairburne dovrà indagare presso alcune località del sud e del centro Italia per recuperare i piani di un devastante missile teleguidato che i nazisti hanno messo a punto e che rischia di cambiare le sorti della seconda guerra mondiale. I luoghi che visiteremo nel gioco hanno nomi fittizi, ma si basano su paesi realmente esistenti, caratterizzati da panorami suggestivi che vengono enfatizzati soprattutto durante le sequenze di dialogo che precedono ognuna delle otto missioni che compongono la campagna in single player.

Le novità rispetto all'episodio precedente vengono messe in bella mostra fin dalle prime battute, sebbene non si tratti in alcun modo di meccanismi rivoluzionari rispetto al gameplay tradizionale della serie. Nella fattispecie, è ora possibile arrampicarsi su determinate superfici ed effettuare eliminazioni silenziose da un appiglio con il coltello, mentre sono scomparsi i motori a scoppio che consentivano, una volta accesi, di poter sparare con il fucile di precisione mascherandone il rumore per evitare di allertare i nemici.

Gli sviluppatori hanno piuttosto puntato in modo ancora più convinto sull'elemento della libertà d'azione, nel senso di poter scegliere l'approccio che preferiamo nell'ottica del completamento delle missioni, aspetto questo introdotto

proprio con Sniper Elite III: sono quasi del tutto spariti i muri invisibili e gli errori di level design che affliggevano le esperienze passate, gli scenari sono stati resi ancora più grandi e dotati di diversi percorsi, ognuno con postazioni e insidie differenti ad attenderci. Volendo combattere rimanendo nascosti, colpendo dalla grande distanza, dovremo per forza di cose giocare d'attesa: all'interno di ogni



zona c'è un qualche evento che crea un gran fracasso, che si tratti di aerei che volano ciclicamente a bassa quota o di un cannone che spara contro degli obiettivi, e facendolo coincidere con il rumore dello sparo potremo eliminare i bersagli senza far scattare l'allarme, a patto ovviamente che le vittime non si trovino troppo vicine l'una all'altra. Prima di imbracciare il fucile,



tuttavia, sarà meglio usare il binocolo e marcare tutti i soldati, i veicoli e gli eventuali oggetti infiammabili presenti sulla scena, così da poterne controllare

la posizione in qualsiasi momento e attuare rapidamente la strategia migliore per neutralizzarli o sfruttarli. Se sulle prime l'approccio tattico e riflessivo appare interessante, ben presto opterete tuttavia per qualcosa di più movimentato, avvicinandovi alle guardie e sfruttando magari il loro percorso di ronda per isolarle, attirarle accanto a un cespuglio con un fischio o lanciando un sasso, per poi farle fuori tramite una spettacolare finisher corpo-a-corpo, anch'essa enfatizzata dalle ormai immancabili killcam a raggi X. Tutti gli aspetti che riguardano il sistema di combattimento a media e breve distanza, in generale, sono stati sostanzialmente migliorati, ponendo così per gran parte rimedio alle mancanze di Sniper Elite III: ci si può appostare ed esporsi per aprire il fuoco, l'eliminazione fisica come detto funziona bene e in più di un'occasione tali risorse si rivelano fondamentali per poter proseguire nelle missioni senza bloccarsi.

Certo, lo sniping rimane anche stavolta, per forza di cose, la tecnica da preferire e i colpi messi a segno trattenendo il fiato (tecnica che consente di stabilizzare il mirino e avere una previsione certa del punto che andremo a impattare) verranno valorizzati in modo tanto spietato quanto spettacolare attraverso le già citate killcam a raggi X, che mostrano la devastazione provocata dai nostri proiettili sulle ossa, i muscoli e gli organi interni dei malcapitati che decideranno di incrociare il nostro cammino.

Rimane, quantomeno al livello di difficoltà normale, un certo sbilanciamento per

quanto concerne l'abbondanza di proiettili e risorse da trovare in giro (nelle casse oppure frugando i cadaveri), nonché soprattutto l'irrelevanza delle granate e dei vari esplosivi che è possibile piazzare in giro, e che finiremo per usare davvero di rado. Un discorso del genere può inoltre essere fatto per la possibilità di caricarsi in spalla i corpi dei nemici uccisi al fine di nascondersi alla vista: la connotazione delle mappe raramente rende utile tale pratica, e più in generale il sistema di checkpoint frequenti (coadiuvato peraltro dalla presenza di salvataggi manuali) conferma la natura tutt'altro che frustrante o punitiva del titolo Rebellion, che da questo punto di vista strizza l'occhio anche al più spregiudicato degli approcci "trial and error". Certo, bisogna sottolineare come l'intelligenza artificiale sia tarata



per accordarsi alle dinamiche stealth del gioco: non aspettatevi mai di avere a che fare con delle cime, sebbene finire sotto il fuoco nemico sia quasi sempre fatale (basta subire due raffiche per incorrere nel game over e l'energia non si ripristina in automatico, bisogna ricorrere a bende o kit medici) e in diverse situazioni la capacità delle truppe ostili di organizzarsi, cambiare appostamento e avvicinarsi alla nostra ultima posizione sia sorprendente. Allo stesso modo, lo stato di allerta o allarme conclamato non implicano l'aver rovinato irrimediabilmente il corso di una missione: perché i nemici tornino alle loro faccende basterà allontanarsi, nascondersi e aspettare qualche minuto. Per quanto riguarda il comparto multiplayer, Sniper Elite 4 offre non solo due modalità cooperative (le missioni della campagna e un survival a ondate), ma anche sei differenti modalità competitive: il



tradizionale deathmatch da soli o a squadre, l'interessante "Re della Distanza" (in cui si sommano le distanze delle varie uccisioni per il punteggio) anch'esso da soli o a squadre, la modalità territoriale "Controllo" (in cui bisogna conquistare e controllare delle risorse per racimolare punti) e infine la variante del deathmatch "Attraversamento vietato", in cui le due squadre non possono entrare in contatto per via di una zona della mappa non attraversabile. Durante le nostre prove abbiamo apprezzato indubbiamente la componente multiplayer con scontri tra cecchini davvero dinamici e interessanti. Bene anche la solidità dell'infrastruttura, non avendo riscontrato problematiche dovute al lag o tempi di attesa eccessivi per il matchmaking. Tecnicamente il titolo Rebellion non riesce a purtroppo a valorizzare a pieno il nostro paese, dotato di uno straordinario patrimonio artistico e architettonico. Capita dunque che le cose migliori si vedano solo nelle fasi statiche delle missioni, con qualche panorama evocativo, mentre il resto è infarcito di asset abbastanza generici, al netto stavolta di una grande attenzione nei confronti delle texture, tutte ben definite e senza svarioni. Alcuni elementi, tuttavia, risultano ancora terribilmente "old-gen", in particolare la modellazione dei personaggi e i loro capelli.

Su PlayStation 4 Pro il gioco gira con un frame rate sbloccato, ma i momenti di maggiore fluidità corrispondono solo alle fasi di briefing, laddove con l'arrivo di qualche nemico sullo schermo ci si sposta immancabilmente verso i trenta fotogrammi al secondo. Per quanto riguarda infine il comparto audio, le musiche fanno bene il proprio lavoro e il tema principale riarrangiato "all'italiana" è molto suggestivo, mentre il doppiaggio risulta di buona fattura, con un Roberto Draghetti anche qui affidabile e convincente, peccato solo per qualche livello audio sballato durante alcuni dialoghi e per un bug che al momento impedisce di disattivare i sottotitoli. Insomma, Sniper Elite 4 si traduce in un titolo discreto, ma non eccezionale. Rebellion ha smussato e migliorato alcuni aspetti, ma complessivamente ci troviamo di fronte ad un'impostazione più lineare e prevedibile rispetto al precedente capitolo. In definitiva se siete dei fan della serie apprezzerete comunque il titolo Rebellion nonostante le sue limitazioni, in caso contrario sarebbe meglio guardare altrove.



PRENOTA ORA !

NON
PERDERTI IL
CARTONE ANIMATO
TUTTI I GIORNI

IN ONDA SU
CN
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.it

In onda su
Boing
boing.it

Nintendo

LEVEL 5

YO-KAI WATCH 2

SPIRITOSI POLPANIME

IL GRANDE ATTESISSIMO RITORNO DI YO-KAI WATCH® !

CONTENGONO
UN'ESCLUSIVA
MEDAGLIA
YO-KAI !



NINTENDO 2DS

new
NINTENDO 3DS XL

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



PERSONA 5

Data di uscita 04.04.17
Sviluppo Atlus
Publisher Atlus
Genere Gioco di ruolo giapponese
Console PS4 - PS3

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...



Persona 5 è un gioco sui conflitti interiori ed esteriori di un gruppo di studenti problematici delle scuole superiori - il protagonista ed un gruppo di compagni che incontra nel corso dell'avventura - vivono una doppia vita come Ladri Fantasma.

Trascorrono la tipica giornata di un liceale di Tokyo: frequentano le lezioni, svolgono attività dopo la scuola e fanno dei lavori part-time.



Ma possono anche intraprendere delle avventure fantastiche utilizzando il loro potere ultraterreni per entrare nei cuori della gente. Il loro potere deriva da Persona, il concetto junghiano di "sé".

Gli eroi del gioco si rendono conto che le forze della società moderna portano



le persone ad indossare delle maschere per proteggere la loro vulnerabilità e solo strappandogli letteralmente la maschera protettiva e confrontandosi con il loro io interiore, gli eroi sono in grado di risvegliare la loro forza più profonda per cercare di aiutare chi ha bisogno.

Il gruppo di Ladri Fantasma cerca di cambiare il mondo giorno per giorno ascoltando le loro percezioni e scrutando attraverso le maschere che indossa la società moderna.



CARATTERISTICHE

- Persona 5 è il primo titolo numerato della franchise pluripremiata dalla versione su PS2.
- Meccaniche frenetiche, eccitanti sequenze action, storia profonda e coinvolgente.
- Personaggi stilizzati, nemici e ambienti vibranti ed eleganti cut-scene.
- Colonna Sonora composta dal leggendario Shoji Meguro.
- Una storia standalone ed un'esperienza profonda che accoglie i fan di Persona ed i nuovi giocatori

Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	TEAM NINJA
PUBLISHER	KOEI TECMO
GENERE	ACTION/RPG
CONSOLE	PS4



Quando Ninja Gaiden e Dark Souls si fondono

From Software ha dato vita ad un vero e proprio nuovo genere con i suoi Souls, quello dei Souls Like, dunque il Team Ninja ha preso la palla al balzo e ne ha realizzato uno tutto suo, Nioh. Il titolo, di primo acchito potrebbe sembrare un clone orientale di Dark Souls, ma in realtà nasconde una natura profondamente action che lo scosta nettamente da un classico

Souls. D'altronde il Team Ninja è rinomato per aver sviluppato la serie Ninja Gaiden, e questo ha senz'altro influenzato il combat system di Nioh. A differenza del titolo di From Software che proponeva un universo fantasy fittizio, Nioh ci porta in Giappone nel quindicesimo secolo,

sfoggiando la presenza di figure storiche come lo stesso protagonista William Adams, il primo navigatore inglese ad aver raggiunto il Giappone, e Tokugawa Iyeyasu e Ishida Mitsunari, i leader delle due fazioni opposte del

periodo Sengoku (conosciuto anche come l'Era dei Samurai). In questo contesto apparentemente romanizzato vengono introdotti però gli Yokai, dipinti dall'antico folklore giapponese come degli esseri di varie forme e dimensioni, con l'abilità di trasformare il loro aspetto in bellezza o mostruoso terrore.

Seppur il contesto proposto differisca dalla serie Souls, le similitudini con il titolo di From Software sono diverse e anche ben visibili: entrambi sono pensati per mettere il giocatore alle strette e costringerlo a imparare letteralmente a memoria i pattern di attacco di un boss per poterlo sconfiggere dopo infiniti tentativi; entrambi spietati nel concedere anche al più banale degli avversari la capacità di infliggerci danni ingenti, se non di ammazzarci; entrambi dominati da una tensione costante, sebbene variabile a seconda delle missioni, perché dietro ogni angolo e sopra ogni altura potrebbe nascondersi una terribile minaccia.

In quest'ottica, morire diventa un elemento perfettamente integrato nel gameplay: quando accade in Nioh conserviamo tutti gli oggetti raccolti, ma perdiamo le Amrita, che rimangono insieme al nostro spirito guardiano (ne potremo sbloccare venti in totale, tutti dotati di bonus differenti e di una devastante modalità speciale che si attiva quando il relativo indicatore è pieno) e vanno recuperate sul luogo dell'ultima morte oppure perse per sempre. Conside-

rando che si tratta di una valuta fondamentale per migliorare le statistiche del nostro personaggio in termini di forza, destrezza, spirito e quant'altro, appare chiaro come arrivare al termine di uno stage, venire sconfitti dal boss e poi magari incorrere in un banalissimo game over cadendo nell'acqua o facendosi uccidere da un avversario di basso livello dia voce a intensissimi episodi di frustrazione. Tuttavia è proprio superando queste avversità che il gioco dona un incredibile grado di soddisfazione, ed è su questo fronte che la produzione targata Koei Tecmo ha senza dubbio centrato il bersaglio. Come detto all'inizio di questo articolo, il Team Ninja ha introdotto in Nioh gli Yokai attingendo a piene mani alle leggende e al folklore nipponico: tutte le creature con cui interagiamo durante la campagna hanno una corrispondenza nei libri dedicati all'argomento, che si tratti di esseri pacifici come i buffi Kodama, che una volta recuperati vanno ad affollare i santuari presso cui possiamo salvare la posizione e rinascere in caso di morte, emettendo simpatici versi o finanche suonando trombe improvvisate con una foglia; oppure esseri ostili come gli Ogre, gli Uomini Uccello, e altri Yokai più grossi e minacciosi che fungeranno da boss fight. L'approdo in Giappone e l'incontro con un noto condottiero si traduce per William anche nella rivelazione dell'hub da cui potremo selezionare le missioni principali e quelle secondarie, ambientate nelle medesime location, ma con obiettivi differenti; nonché le "missioni crepuscolo", che vengono proposte a rotazione e prevedono una disposizione differente dei nemici, in tal caso tutti appartenenti al mondo degli spiriti, dunque più coriacei e pericolosi dei soldati umani con cui spesso e volentieri avremo a che fare nelle fasi iniziali della storia. Sempre dall'hub è possibile accedere al santuario e alle sue funzioni di potenziamento, preparazione di jutsu, assegnazione dello spirito guardiano e selezione della benedizione dei



Kodama, in pratica un bonus che consente ad esempio di ottenere più Amrita, più armi durante il loot o godere di stat migliorate. Ci sono poi il dojo, presso cui completare dei tutorial man mano più avanzati, il portale Torii per accedere alle funzionalità multiplayer, deposito in cui stoccare gli oggetti in eccedenza di cui non vogliamo disfarci, la "casa da tè nascosta" che permette di gestire il substrato strategico della guerra tra fazioni e infine il fabbro. Quest'ultimo, nella forma di una graziosa fanciulla anziché di un burbero mastro, ci dà la possibilità di acquistare o vendere armi e armature, di utilizzare la forgia per modificare gli attributi di ogni strumento, di realizzare una fusione per ottenere oggetti più potenti, di smontare ciò che non ci serve al fine di recuperarne i materiali e finanche di approfittare di un comodo servizio di coiffeur per cambiare taglio di capelli o lunghezza della barba. Le varie possibilità risultano abbastanza chiare e ben organizzate, non fosse per qualche fuorviante mancanza della traduzione in italiano che speriamo venga sistemata. La quantità di elmi, armature, gambali, guanti e pantaloni che è possibile trovare in Nioh è esorbitante, e come da tradizione ognuno di questi oggetti è caratterizzato da un livello di qualità, statistiche peculiari, bonus extra e un peso che va a incidere sulla mobilità del protagonista: caricate troppo rispetto alla vostra forza e avrete il vigore di un novantenne, svuotando la barra del Ki dopo appena tre stoccate; alleggeritevi eccessivamente e potrete correre come razzi in giro per le location, ma non avrete una guardia solida e ogni parata si tradurrà anch'essa in un esaurimento della resistenza fisica. Come da copione, questo aspetto dell'esperienza trasuda un certo grado di spessore e consente di disegnare, con un pizzico di fortuna e attenzione, il guerriero ideale per quello che è il nostro approccio ai combattimenti. A tal proposito, le categorie di armi da mischia disponibili nel gioco sono cinque: katana, doppia katana, lancia, ascia (martelli inclusi) e kusarigama, la temibile falce a catena; mentre sono tre le categorie di armi dalla distanza: arco, fucile e cannone. Ognuno di questi strumenti, equipaggiabili in coppia (due armi da mischia e due dalla distanza alternabili in qualsiasi momento) presenta alcune possibili varianti principali e, anche qui, un numero enorme di modelli differenti, più o meno efficaci, da utilizzare per un certo periodo di tempo affinché si riempi la barra della familiarità e si possa godere di un bonus ulteriore durante gli scontri.

È in tale frangente che si manifesta quella che è la più significativa caratteristica di Nioh, vale a dire le tre posizioni che è possibile alternare tramite una semplice combinazione di tasti: la guardia alta, che dà vita ad attacchi poderosi ma si traduce in una generale lentezza dei movimenti; la guardia media, che si pone come la soluzione più bilanciata fra efficacia e rapidità; e infine la guardia bassa, che limita sostanzialmente il consumo di Ki permettendoci di danzare letteralmente sul campo di battaglia e schivare gli attacchi in scioltezza, pagando però un prezzo salato in termini di danno arrecato.

Proprio per enfatizzare il concetto dell'energia spirituale, gli sviluppatori hanno inoltre introdotto un ulteriore meccanismo, il Ritmo Ki, che funziona in pratica come la ricarica attiva di Gears of War: subito dopo aver sferrato un colpo, William verrà circondato per un istante da un alone di energia residua, e premendo il dorsale R1 in quel preciso momento potremo recuperare immediatamente una certa quantità di Ki, così da poter eseguire ulteriori manovre oppure allontanarci rapidamente dal nemico prima che contrattacchi. Un concetto che diventa particolarmente importante quando si affrontano gli avversari più ostici e i boss, visto che gli basta mettere a segno un colpo critico per ridurci in fin di vita o peggio. Vogliamo spendere ora due righe riguardo il lato multiplayer di Nioh: il gioco include una modalità cooperativa online che consente a due giocatori di evocarsi e affrontare insieme una qualsiasi missione fra quelle già completate, null'altro. L'opzione funziona piuttosto bene e ovviamente affrontare il gioco con un compagno rende il tutto molto più facile, forse anche troppo. Per il resto il team ha annunciato una modalità competitiva PvP che verrà resa disponibile attraverso un aggiornamento gratuito. Tecnicamente Nioh gode di alti bassi, visibile nella modellazione poligonale dei personaggi e degli edifici, tuttavia il gioco offre un level design eccelso fatto di percorsi, scale, scor-

ciatoie e passaggi apparentemente nascosti. Ottimo anche il lavoro svolto con le boss fight che in alcuni frangenti risulteranno davvero spettacolari e suggestive. Il comparto sonoro vede un'alternanza di dialoghi in inglese e in giapponese che fortunatamente smorza sul nascere l'effetto tipico dei doppiaggi nella lingua di Albione applicati alle produzioni nipponiche, mentre l'accompagnamento musicale svolge molto bene il proprio lavoro, assecondando in modo efficace ciò che compare sullo schermo. In definitiva Nioh ci è decisamente piaciuto, i ragazzi di Team Ninja sono infatti riusciti a sfornare un Souls Like di nuova concezione, il tutto condito da un'ambientazione fantasy orientale davvero affascinante, e un sistema di combattimento alla Ninja Gaiden difficile da padroneggiare, ma dannatamente profondo. Se siete amanti del genere il nostro consiglio è dunque quello di acquistarlo ad occhi chiusi, non ve ne pentirete.



Coming soon

in arrivo sulle nostre console



SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Data di uscita 04.04.17
Sviluppo CI GAMES
Publisher CI GAMES
Genere Sparatutto
Console PS4-XONE-PC

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...



SNIPER 3

GHOST WARRIOR



Sniper: Ghost Warrior 3 racconta una storia di fratellanza, fede e tradimento in una terra bagnata dal sangue di una guerra civile.

I giocatori vestono i panni di un cecchino americano, Jonathan North, che si trova nel nord della Georgia, vicino al confine russo. Ha una missione ufficiale ed una personale, trovare suo fratello.

Esplora una vasta mappa open-world con



clima dinamico ed il ciclo giorno notte che ha un impatto sul gioco e sulle decisioni. Equipaggiamento, armi, accessori, veicoli e droni personalizzabili.

Scegli il tuo stile di gioco: Sniper, Ghost o Warrior.

Ogni personaggio ha il suo bagaglio di esperienza e le sue motivazioni, professionali e personali. Ognuno degli obiettivi dei personaggi è in conflitto o si completa con quelli degli altri per un'avventura ancora più ricca e profonda.

All'inizio di Sniper: Ghost Warrior 3, Jon arriva nella Repubblica della Georgia, un paese strategicamente molto importante, tra l'Asia occidentale e l'Europa orientale.

I gruppi dei separatisti stanno destabilizzando il paese e spingendo la Georgia verso una sanguinosa e caotica guerra civile.

Jonathan North

Nome in codice: Lodestar | Anni: 38

Jon è cresciuto in un ranch, ai piedi delle Montagne Rocciose del Colorado.

Il suo migliore amico e grande rivale era suo fratello più giovane, Robert.

La sua famiglia ha sempre considerato il servizio militare la più alta forma di patriottismo.

Entrambi i fratelli si sono arruolati non appena l'età gliel'ha consentito.

Jon ha scalato rapidamente i ranghi del Corpo dei Marines degli Stati Uniti ed è stato selezionato per far parte di un prestigioso plotone di cecchini.

I suoi risultati senza macchia, le sue abilità di combattimento e la sua esemplare autodisciplina lo hanno portato all'attenzione del Joint Special Operations Command (JSOC). Ha avuto moltissimi successi per JSOC ed è stato premiato per il suo eroismo durante una missione in Afghanistan.

Lydia Jorjadze

Nome in codice: Dael / Lynx | Anni: 32

Lydia è diventata una tiratrice esperta non appena è stata in grado di sollevare fisicamente un fucile.

Nella Georgia rurale, essere un abile cacciatore faceva spesso la differenza tra vivere per vedere un altro inverno e morire di fame o congelato.

Una carriera militare sembrava la scelta più ovvia in un paese con limitate opportunità per le donne.

Lydia si è immediatamente fatta un nome per le sue abilità e il suo coraggio eclissando molti degli uomini intorno a lei.

E' entrata nelle Forze Speciali infastidendo il generale Boris Rokva che ha bloccato la sua carriera e ha tentato di scambiare la promozione in cambio di favori sessuali.

Lydia ha sempre rifiutato.

Robert North

Nome in codice: Kestrel | Anni: 28

Robert è il fratello minore di Jon. E' sposato con Milla, una coraggiosa corrispondente di guerra.

E' disperso da due anni e si presume sia morto. La moglie di Robert è scomparsa poco dopo quando degli agenti nemici la catturarono.

Mentre suo fratello, Jon, è della "vecchia scuola" e con decisione segue il prototipo del Marine, Robert è più ribelle e scettico verso le autorità.

Lui è intelligente, rapido a improvvisare e ha una competenza eccezionale nell'alta tecnologia degli armamenti.

Robert può costruire o riparare qualsiasi cosa. Non si fida facilmente e vede se stesso come un "lupo solitario".

Fai il pieno di emozioni

Le ricariche digitali per il tuo entertainment
sempre disponibili in negozio

PLAYSTATION Network Nintendo eShop LEAGUE OF LEGENDS XBOX LIVE	PLAYSTATION NETWORK XBOX LIVE LEAGUE OF LEGENDS NINTENDO E-SHOP	gaming
3 vodafone TIM WIND FASTWEB	TIM VODAFONE FASTWEB WIND 3 POSTE MOBILE I MOBILE	telefonia
bwin William HILL BETFLAG PADDYPOWER gioco digitale Totosi starcasinò Poker Stars.it LOTTOMATICA Stanleybet	WILLIAM HILL B WIN TOTOSI BETFLAG STARCASINO POKERSTARS LOTTOMATICA STANLEY BET	betting
f NETFLIX iTunes Spotify Google play	FACEBOOK GOOGLE PLAY ITUNES NETFLIX SPOTIFY	entertainment
amazon paysafe card zalando	AMAZON.COM PAYSAFE ZALANDO	shopping
PREMIUM MEDIASET sky PRIMAFILA infinity	MEDIASET PREMIUM SKY PRIMAFILA INFINITY	pay tv

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



DRAGON QUEST HEROES II

Data di uscita 28.04.17
Sviluppo SQUARE ENIX
Publisher SQUARE ENIX
Genere Action, gioco di ruolo
Console PS4-PS3

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...



Ambientato in un nuovissimo mondo con una nuova storia e nuovi eroi, DRAGON QUEST HEROES™ II è un gioco di ruolo ricco d'azione in cui potrai prendere parte ad emozionanti battaglie di proporzioni epiche per riportare la pace in un mondo in guerra. Con l'aggiunta della modalità multigiocatore online, potrai inoltre creare squadre di quattro giocatori per affrontare orde di nemici e

sconfiggere i mostri più imponenti insieme ai tuoi amici.

DRAGON QUEST HEROES II ti dà la possibilità di scegliere tra numerosi personaggi con abilità e attacchi unici, tra cui troverai alcuni volti familiari della serie di DRAGON QUEST® e anche due nuovi eroi, i cugini Lasaar e Theresa.

Molto tempo fa, al termine di una lunga ed estenuante guerra, gli abitanti di tutto il mondo giurarono solennemente che non sarebbero mai più tornati ad affrontarsi. Il mondo fu così diviso in sette regni, e la pace regnò per migliaia di anni.

Un bel giorno, i cugini Lasaar e Theresa,

entrambi aspiranti cavalieri, si ritrovano nel regno di Kala, lontani dalla loro casa dunisiana.

Non sanno che questo regno sta per essere invaso proprio dall'esercito di Dunisia, guidato da un loro vecchio amico, il principe Kisar.

Il mondo piomba ancora una volta nel caos, ponendo fine ad un lungo periodo di pace e stabilità.

Con l'aiuto di un emissario del re, i nostri due cugini partono per Acordia, dove incontreranno il Gran Sovrano dei Sette Regni e cercheranno di trovare un modo per riportare la pace nel mondo!



Marzo 2017

il calendario dei gamers

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

mercoledì

giovedì

venerdì

sabato

domenica

lunedì

martedì

mercoledì

giovedì

venerdì

sabato

domenica

lunedì

martedì

1° marzo

Horizon zero dawn



3 marzo

Nintendo Switch



CONSOLE

3 marzo

Zelda breath of the wild



WIIU-NSW

7 marzo

Ghost recon wildlands



PS4-XONE

10 marzo

Nier:automata



PS4-PC

10 marzo

Lego worlds



PS4-XONE-PC

10 marzo

Atelier Firis



PS4-PC-PSVITA

10 marzo

Mario sports superstars



3DS

14 marzo

Whwing



14 marzo

ge crew



14 marzo

kness



17 marzo

an



Prayers





Coming soon

in arrivo sulle nostre console

MARIO KART 8 DELUXE

Con Nintendo Switch, i fan potranno godersi la versione definitiva di Mario Kart 8 dove e quando vogliono, persino giocando in 8 in multiplayer locale.

Tutti i tuoi personaggi e circuiti preferiti della versione per Wii U fanno il loro ritorno, insieme a tutti i contenuti scaricabili.

E arrivano anche nuovi personaggi: il ragazzo e la ragazza Inkling di Splatoon, Re Boo, Tartosso e Bowser Junior! Inoltre, la modalità battaglia è stata ampliata e include la battaglia palloncini e Bob-omba a tappeto, con circuiti tutti nuovi come la Periferia urbana e il Kartodromo, oltre ad alcuni ritorni come il Palazzo di Luigi di Mario Kart: Double Dash! per Nintendo GameCube e il Percorso di guerra 1



di Super Mario Kart per il Super Nintendo Entertainment System. Adesso i giocatori possono portare due oggetti alla volta, alcuni dei quali fanno il loro ritorno dai giochi precedenti, come Boo, il fantasma rubaoggetti, e la piuma, che ti permette di saltare molto in alto nella modalità battaglia.

I giocatori possono anche scegliere di usare l'inedita guida assistita,



MARIO KART 8 DELUXE

Data di uscita 28.04.17

Sviluppo Nintendo

Publisher Nintendo

Genere Puzzle game

Console NSW

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...



che rende più facile rimanere in pista per i principianti e i bambini, anche per la classe 200cc. Gioca in locale oppure online nella modalità TV con una risoluzione massima di 1080p.

Mario Kart 8 Deluxe, però, non sarà una semplice remaster ma conterrà anche nuovi personaggi, inediti tracciati e nuove modalità e meccaniche di gioco:



Nuove modalità Battaglia: Balloon Battle e Bob-omb Blast

Nuovi tracciati tra cui Urchin Underpass, Battle Stadium, GCN Luigi's Mansion e SNES Battle Course 1

Nuovi personaggi, tra cui Inkling Girl, Inkling Boy, King Boo, Dry Bones e Bowser Jr.

Tre nuovi veicoli ispirati a Splatoon

Nuovi oggetti tra cui Boo e la Piuma

Non sarà uno dei titoli di lancio del nuovo hardware del colosso Giapponese, il racing game arcade debutterà infatti il 28 aprile e includerà ovviamente al suo interno tutti i contenuti del gioco originale e i DLC usciti su Wii U.

Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	CREATIVE ASSEMBLY
PUBLISHER	MICROSOFT
GENERE	STRATEGICO RTS
CONSOLE	XONE-PC

HALO WARS 2

Si torna sulla UNSC Spirit of Fire, l'Arca sarà il nostro nuovo campo di battaglia!

Trovare uno strategico in tempo reale (per gli amici RTS) che funzioni bene su console è sempre stato molto difficile, vuoi perché l'utenza console non è abituata a questo genere e perciò non risponde molto bene quando ne esce uno (vedi RUSE), ma anche e soprattutto per la difficoltà di adattare decine di controlli creati per le tastiere sulle poche combinazioni presenti sui gamepad.

Basta prendere in mano per poche ore un qualsiasi Total War per rendersi conto della necessità di utilizzare tastiera e mouse, quest'ultimo capace di una precisione e velocità impareggiabile da uno stick analogico.

Nel 2009 Bungie provò a portare la sua creatura più famosa nel mondo degli RTS con Halo Wars, strategico sviluppato da Ensemble Studios (Age of Empires) che riuscì abilmente ad adattare i complessi comandi al pad della Xbox 360 e portò Halo Wars in cima alle classifiche degli strategici più venduti su console.

L'annuncio di Halo Wars 2 è stato particolarmente apprezzato da chi ha amato il primo capitolo, ma anche da chi in generale ama gli strategici visto che lo sviluppo viene affidato ai veterani The Creative Assembly (Total War Series e Alien Isolation) sotto l'attenta supervisione di 343 Industries.

La parola d'ordine era ripartire dalle ottime basi del primo capitolo e così è stato fatto, il sistema di controllo è stato in parte rivisto rispetto al precedente capitolo, ma nella sostanza è rimasto intuitivo, completo e perfettamente adatto per il controller Xbox One, che ci permetterà di controllare al meglio le nostre unità sul campo di battaglia.

Chi ha dimestichezza con i Total War, noterà come le varie tipologie di truppe sono state semplificate per permettere il gioco più rapido e d'azione a cui il primo capitolo ci ha abituato, andando a racchiudere l'essenza dei match-up in tre categorie di truppe (fanteria, veicoli di terra e mezzi aerei) in maniera da ottenere un gioco equilibrato, ma abbastanza semplice da essere assimilato da un pubblico che non è abituato a questo genere di giochi.

E' innegabile che dal punto di vista strategico Halo Wars 2 non è paragonabile alle centinaia di variabili presenti nei Total War, è un prodotto che si avvicina di più alla serie

Starcraft, ma senza possibilità di gestire le basi singolarmente. La creazione dei vari edifici è anch'essa presente nell'esperienza di gioco di Halo Wars 2, ma fa da contorno al combattimento nudo e crudo, visto che la gestione delle costruzioni è limitata, semplificata e poco appagante.

Dal punto di vista del combattimento invece è tutta un'altra storia, spesso ci si scorda di stare a giocare con un pad visto l'ottimo adattamento dei comandi e il divertimento una volta padroneggiati gli input di base non tarderà ad arrivare.

Molto interessante il sistema dei Poteri Leader, una serie di bonus passivi, bombardamenti e equipaggiamenti che possiamo sfruttare sul campo di battaglia per ribaltare una situazione negativa o schiacciare i nemici sotto la nostra potenza.

Queste abilità andranno utilizzate con parsimonia, hanno dei tempi di ricarica significativi perciò sarà importante utilizzarli con intelligenza.



La campagna in singolo ha una durata piuttosto buona, siamo sulle 12 ore di gioco per completarla al livello di difficoltà medio il che non è male, ma considerando che parliamo di uno strategico potrebbe essere anche un pochino bassa se confrontata con gli altri titoli del genere.

Ad affiancare la modalità in singolo c'è un comparto multiplayer di tutto rispetto, dove Creative Assembly ha sicuramente riversato la maggior parte delle loro risorse.

Halo Wars 2 è un gioco che ci terrà compagnia diverse ore in singolo, ma in multiplayer potrebbe essere davvero una droga pesante e tenerci incollati alla console per parecchio tempo.

Il multiplayer online prevede 4 modalità di gioco, di cui Blitz è una novità piuttosto interessante, mentre le classiche Deathmatch, Roccaforti e Controllo sono le più classiche a cui normalmente siamo abituati.

Delle tre modalità più classiche, la più frenetica e divertente è senza dubbio Roccaforti, che permetterà di iniziare il gioco con risorse infinite e tutti i potenziamenti già sbloccati, lasciando libertà al giocatore nello schierare il miglior esercito disponibile e portare a casa la vittoria.



Tutte le modalità di gioco multiplayer sono affrontabili anche contro l'IA, con un singolo avversario oppure in partite co-op 2vs2 o 3vs3 dove ogni giocatore controlla il proprio esercito e combatterete insieme per far vincere la vostra fazione. Nell'ultimo caso spesso ci siamo trovati in combattimenti serrati, in delle aree molto strette dove tutto ciò che si vedeva erano luci ed esplosioni, un po' troppo frenetico e poco strategico per i nostri gusti.

La modalità Blitz è invece un mix tra un MOBA, un gioco di carte collezionabili e l'offerta strategica di Halo Wars 2, il tutto a creare una torta davvero gustosa e forse la modalità più divertente e longeva di tutto il gioco.



Blitz si basa su mappe in puro stile MOBA e quindi con le classiche tre vie, punti di controllo e le fonti di energia a spawn casuale, ma la vera forza di Blitz è che il nostro esercito dovrà essere schierato attraverso le carte collezionabili trovate nei pacchetti (acquistabili anche con micro-transazioni) e schierate nel nostro mazzo appositamente studiato.

La profondità di questo sistema ci ricorda molto il Gwent presente in The Witcher 3 e le varie carte dovranno essere studiate nelle

loro caratteristiche e abilità, che proprio come accade nei giochi di carte (Magic in primis) saranno la base nella creazione del nostro mazzo. Una volta testato a dovere il nostro mazzo contro l'IA, ci siamo catapultati nei server di gioco per provare la sua efficienza contro degli avversari reali, accorgendoci di quanto la modalità abbia preso piede online e di quanto sia decisamente più apprezzata rispetto alle modalità classiche. Tra le altre cose ci siamo resi conto che come successe con il Gwent al lancio del gioco, le variabili non sono moltissime e perciò ci aspettiamo una maggiore varietà con i successivi aggiornamenti di Halo Wars 2.

Nel complesso Halo Wars 2 è un'offerta veramente enorme, con l'ottima campagna in singleplayer che rappresenta solo la punta dell'iceberg di questo gioco. La componente multiplayer è fortemente radicata nella struttura di gioco e la modalità Blitz potrebbe tranquillamente trainare l'interesse dei videogiocatori per mesi a venire.

Come di consueto, il supporto ai giochi di Creative Assembly è a lungo termine e gli sviluppatori oltre ad eventuali DLC a pagamento, rilasceranno una patch ogni terzo mercoledì del mese che andrà ad aggiungere nuovi contenuti per le varie modalità e speriamo, nuovi mazzi per il Blitz.

Unica piccola nota dolente per noi italiani è l'assenza del doppiaggio nella nostra lingua, per la prima volta non disponibile in un gioco della serie Halo, ma per il resto, Halo Wars 2 è un acquisto obbligatorio per i fans della serie e per gli appassionati degli RTS.

Review

a cura di H. China

SVILUPPO	GAMBARION
PUBLISHER	BANDAI NAMCO
GENERE	ACTION
CONSOLE	3DS



Akira Toriyama affascina sempre

Dragon Ball, la serie animata basata sul manga di Akira Toriyama, è una delle produzioni più celebri e amate in tutto il mondo, e probabilmente anche quella ad aver ricevuto il numero maggiore di adattamenti videoludici.

Proprio come nella serie Xenoverse, il gioco inizierà con la creazione del nostro alter-ego, potendo scegliere tra le razza umana, Sayan o Namecciana. Assieme al nostro amico Pinnich troveremo le sfere del drago, esprimendo il desiderio di organizzare un torneo di arti marziali definitivo che decreti il lottatore più forte di tutti i tempi. Il drago Shenron esaudirà quindi il desiderio, trasportandoci in una dimensione parallela.

Qui incontreremo subito Goten e Trunks, assieme a Bulma, Goku bambino e tanti altri personaggi della serie animata, che si ritrovano per la prima volta in assoluto nella stessa dimensione spazio-temporale, tra lo stupore e la confusione di tutti quanti. Inizialmente ci lanceremo nei primi scontri con Napa e Radish avvalendoci dell'aiuto di Goten e Trunks bambini, ma il nostro obiettivo sarà di formare prima possibile una squadra da cinque lottatori da schierare contemporaneamente sul campo.

Ci muoveremo tra le varie aree della dimensione parallela che sono ispirate alle location reali dell'anime, con un sacco di posti che i fan troveranno, con

grande soddisfazione e senso d'immedesimazione, immediatamente familiari.

Tra le mete previste ci sono infatti la Capsule Corp., l'isola del maestro Muteng, il pianeta Namek, l'astronave di Freezer e tanti altri. Quando inizia una battaglia, dopo una breve cut-scene, verremo proiettati in uno spazio aereo che in pratica è un'arena 2D circolare. Con gli attacchi speciali potremo usare una delle mosse distintive di ogni lottatore, che potremo rinfoltire con quelle nuove acquisite come ricompense dopo i combattimenti, da insegnare a seconda del personaggio.

Tra le tecniche speciali figurano anche le fusioni, che rappresentano il punto focale del gioco.

Una volta acquisita la quantità di aura sufficiente, potremo eseguire la fusione tra i personaggi che nell'anime diventano un'entità unica (ad esempio Goten e Trunks in Gotenks e Goku e Vegeta in Gogeta). Ne viene fuori un combattente più forte e dotato di tecniche speciali totalmente nuove.





Il posizionamento durante le lotte sarà fondamentale. Alcuni attacchi potranno infatti colpire uno o più avversari se si trovano adiacenti o in linea (ad esempio una Kamehameha colpirà tutti i nemici che si trovano nella stessa linea retta); inoltre durante gli attacchi melee e ad aura, i nostri compagni ci forniranno supporto se si trovano nei paraggi. Gli attacchi più potenti del gioco sono i cosiddetti Zenkai, che potremo eseguire solo quando si sarà riempita una barra apposita. Questi attacchi sono particolarmente potenti: si attiverà una sequenza 3D in cui dovremo colpire l'avversario con attacchi melee o Kai e schivare al contempo i suoi colpi proprio come succede nelle battaglie dell'anime con un limite di tempo per massimizzare il danno inflitto. La tecnica di attacco definitiva è invece la Ultra Fusion, una strepitosa fusione a cinque che crea un formidabile e potente lottatore in grado d'infliggere una quantità mostruosa di danni, ma che paga dazio potendo mantenere questa forma per appena una ventina di secondi. Durante questo lasso di tempo dovremo colpire l'avversario durante una sequenza interattiva simile a quella degli attacchi Zenkai. Nel corso del gioco si presenteranno dei gruppi di nemici in grado di riportarsi in vita vicendevolmente. Questi scontri sono particolarmente frustranti perché potenzialmente possono durare all'infinito. Per chiuderli sarà infatti necessario mandare KO tutto il party nemico in un unico attacco, previa la rigenerazione degli avversari. Per riuscirci servirà quindi utilizzare una Ultra Fusion o un attacco abbastanza potente che coinvolga tutti i nemici, e per raggiungere determinate condizioni potrebbe anche passare più di mezz'ora, a seconda delle circostanze.

Nel corso della storia incontreremo tantissimi personaggi noti ai fan, e assisteremo a numerosi dialoghi, caratterizzati dall'umorismo tipico della serie di Toriyama e dalle gag più riuscite. Tra un combattimento e l'altro potremo dedicarci a tante attività secondarie, come il reclutamento di nuovi personaggi, il grinding, la raccolta delle sfere del drago e persino dei quiz giornalieri che metteranno alla prova la nostra conoscenza dell'anime.

Ma Dragon Ball Fusions non è solo combattimenti.

Gli ambienti 3D sono vasti, parecchio definiti e dettagliati per la non più giovane console portatile Nintendo, e nonostante per raggiungere questi risultati sia stato necessario rinunciare al 3D stereoscopico, l'assenza di quest'ultimo non pregiudica affatto l'esperienza di gioco. Lo stile dei personaggi deformato piace, e si adatta perfettamente all'approccio simpatico e ironico che è stato scelto per questo titolo che sceglie di abbandonare la fedeltà degli eventi dell'anime per proporre una storia più fantasiosa.

Nonostante Dragon Ball Fusions, grazie anche al suo approccio goliardico e fantasioso, proponga finalmente qualcosa di fresco nella sconfinata serie di produzioni videoludiche dedicate a Dragon Ball, alcune idee sono male implementate, seppur interessanti e potenzialmente vincenti. In primis, i combattimenti risultano troppo presto ripetitivi ed a volte frustranti. Le cut-scene dei vari colpi e delle fusioni finiscono infatti per impegnare sistematicamente i tre quarti della durata degli scontri, e sarebbe stata una buona idea offrire un'opzione per disattivarle.

Il cast dei personaggi per formare la nostra squadra è davvero numeroso e questo è sicuramente positivo. Quindi Dragon Ball Fusions è un gioco valido, ma rappresenta la classica opportunità mancata. In ogni caso, se siete dei veri fan di Dragon Ball troverete tante chicche che vi faranno emozionare e sorridere: il fan-service è palpabile e sarà facile sorvolare su piccoli difetti.



QUANDO LA SERIE AAA DOMINAVA IN EUROPA E NEL MONDO

VALORI	
ATT	89
MID	89
DEF	90
PAC	80
SHO	70
PAS	76
DRI	77
DEF	63
PHY	79
INTESA	98
RANGES	
MIN	1.650
MAX	55.000

Certi giocatori si possono ammirare solo in alcune vecchie videocassette, immagini di repertorio, o addirittura raccontate da chi, con qualche anno in più, ne parla con nostalgia. Erano i tempi in cui la serie A dominava in Europa e addirittura a livello mondiale. Grazie a Fifa 17 per chi gioca su XBOX ONE, le videocassette entrano nella vostra console con le Leggende, che posso far parte della vostra squadra di FUT. La maggior parte di questi signori, a livello di club, ha vinto tutto quello che c'era da vincere mentre con le rispettive nazionali, qualcuno ha trionfato a livello continentale e qualcun'altro

è andato solo molto vicino (un paio di rigori sbagliati) al tetto del mondo. In quegli anni se c'era un fuoriclasse sul mercato finiva regolarmente per giocare nel nostro campionato. I tempi cambiano ma non i costi. La rosa ha un costo elevatissimo (ci mancherebbe) e forse in pochissimi potranno permettersela ma qualche volta è bello anche sognare, per i più "grandicelli" sarà bello ricordare, ma se dobbiamo farlo che sia alla grande anzi, in stile leggenda. Un saluto e buon FUT a tutti gli amici di Players



Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO KOEI TECMO
PUBLISHER KOEI TECMO
GENERE ACTION/PLATFORM
CONSOLE NES

1991

La prima incursione di Ryu Hayabusa su console



In questo nuovo appuntamento dedicato al retrogaming faremo un tuffo nel passato per scoprire le origini di una serie molto popolare, Ninja Gaiden (conosciuta anche con il nome di Shadow Warriors). Nato dapprima come arcade nel 1988, il ninja di Tecmo ha fatto la sua prima incursione su console con l'arrivo del NES (Nintendo Entertainment System). Pubblicato dalle nostre parti nel 1991, Ninja Gaiden si traduce in un classico hack'n slash bidimensionale dove non dovremo far altro che saltare e uccidere nemici, un gameplay che accumulava diversi titoli di quell'epoca. Il gioco Tecmo aveva però

quel qualcosa in più, infatti il nostro Ryu Hayabusa poteva sfruttare una serie di armi secondarie tra cui shuriken, shuriken boomerang, e perfino un attacco magico che avvolgeva il protagonista con delle palle di fuoco (vi ricorda per caso una certa tecnica Ninpo?). Un'altra particolarità del gioco che lo contraddistingueva dagli altri esponenti del genere era la possibilità di arrampicarsi sui muri per raggiungere determinate piattaforme, o il poter saltare da un muro a l'altro: una caratteristica questa che aggiungeva una certa profondità al titolo e dava veramente la sensazione di vestire i panni di un ninja.

Ninja Gaiden è rinomato tuttavia per un elemento in particolare, la sua elevata difficoltà; in quegli anni ce n'erano di titoli tosti e alcuni di questi li abbiamo trattati anche su queste pagine (Double Dragon II, Contra, Mega Man), il gioco Tecmo però sapeva essere davvero frustrante in taluni momenti, soprattutto per delle scelte di gameplay abbastanza discutibili.

Ad esempio il fatto che il nostro personaggio sia destinato a rimbalzare una volta entrato in contatto con un nemico ci cata-

pulterà verso il vuoto gran parte delle volte, oppure ci troveremo a fare da "palla" tra due avversari.

Capiterà inoltre che animali selvatici quali gabbiani o pantere escano fuori all'improvviso e se questo accade proprio durante un salto state certi che finirete puntualmente nel precipizio più vicino. Dunque alcune scelte nel design dei livelli e nel gameplay rendono questo gioco davvero ostico, soprattutto nei momenti finali dove la perfidia degli sviluppatori dà sfogo a un vero inferno.

All'interno dei venti livelli che compongono il gioco ci sono poi i classici boss, per un totale di quattro, i quali non rappresentano una grande minaccia ad eccezione di quello finale che rappresenta al contrario un vero e proprio dramma. Concludiamo accennando alle splendide sequenze in stile anime che intervallano l'azione di gioco - veramente ben realizzate per l'epoca - che hanno permesso al titolo di ottenere una serie di riconoscimenti da parte della critica. Ottima anche la colonna sonora con brani 8 bit davvero orecchiabili. Ninja Gaiden resta dunque un pietra miliare che tutti dovrebbero provare almeno una volta, tuttavia è anche uno di quei pochi titoli davvero difficili da portare a compimento, ma in grado di regalare una soddisfazione enorme se completato. Per i più curiosi, il gioco ha avuto anche altri due capitoli sempre per NES, conditi da un livello di difficoltà ancora più insano.



Ogni mese un nuovo deck
e le strategie per vincere



MAZZO

15 Creature

- 1 Elesh Norn, Grande Cenobita
- 1 Testimone Eterna
- 1 Imperion di Platino
- 3 Attivista Rinnegato
- 4 Anziano della Tribù-Sakura
- 4 Mago Lanciorapido
- 1 Thragtusk

71 Instan e stregonerie

- 3 Portare alla Luce
- 1 Sgretolarsi in Polvere
- 4 Comando Criptico
- 4 Lungosguardo
- 4 Doni mai dati
- 4 Desiderio Scintillante
- 4 Erpice
- 4 Talismano Izzet
- 1 Confini del Kodama
- 4 Fulmine

- 1 Esperimento da Testa Calda
- 4 Sentiero dell'Esilio
- 4 Rimandare
- 4 Morforama
- 4 Ricerca di Un Domani
- 4 Magnifica Rivendicazione
- 4 Sete di Conoscenza
- 4 Rovistapensieri
- 1 Traumatizzare
- 3 Rituali di Esumazione
- 4 Concilio Mondiale
- 1 Ira di Dio
- 64 Terre
- 1 Mesa arida
- 1 Cripta di sangue
- 1 Pantano Insanguinato
- 2 Pozza Prolifica
- 2 Radura delle Braci
- 4 Boschetto Inondato
- 4 Spiaggia Allagata
- 2 Foresta
- 1 Fontana Santificata
- 3 Isola
- 1 Palude Rovente
- 4 Foresta Pluviale Nebbiosa
- 1 Montagna
- 1 Tomba infestata da erbacce
- 1 Pianura
- 4 Delta Allagato
- 1 Fonderia Sacra
- 4 Laghetto Bollente
- 4 Fumaria di Vapore
- 4 Terreno Calpestable
- 1 Palude
- 1 Giardino del Tempio
- 3 Valakut, Il Pinnacolo Fuso
- 4 Catacombe Verdegianti
- 1 Tomba d'Acqua
- 4 Landa Ventosa
- 4 Collina Boscosa

SIDE

- 1 Portare alla Luce
- 3 Sgretolarsi in Polvere
- 1 Colonna di Fuoco
- 1 Raffica Sbriciolante
- 1 Risposta Gutturale
- 1 Statincantatrice Izzet
- 1 Impulso del Maelstrom
- 1 Nahiri, l'Araldo
- 1 Attivista Rinnegato
- 1 Rhox Monaco Battagliero
- 1 Gioco al Massacro
- 1 Verdetto Supremo
- 1 Logorare / Lacerare

UN MAZZO VERAMENTE TOSTO

Amici della nostra rubrica, in questo numero per cambiare un pò abbiamo preso spunto da un mazzo che sta destando un certo interesse anche sul web.

E' sicuramente per giocatori di buon livello e non può non saltare all'occhio il numero di carte del mazzo: ben 150.

Ebbene si amici lettori, non è commander: è un semplicissimo mazzo modern su base valakut, che potremmo dire settat-
to su quasi tutto il meta vincente del momento

E' senza dubbio lodevole il coraggio e l'acume necessario per far girare perfettamente un mazzo di queste dimensioni.

A testimonianza del suo "carattere" basti sapere che al Poro Tour Modern su 129 partecipanti ha vinto !!!

Gli incoraggiamenti per prepararlo ci sono, vi possiamo garantire che da divertirsi molto.

Buon Magic a tutti, e alla prossima



Hai bisogno di un buon equipaggiamento?

Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!



L'importante è partecipare... oppure no?

Il nostro punto di forza è il circuito Dal Tenda, uno strumento che offriamo gratuitamente a chiunque voglia sviluppare la cultura del gioco nella propria realtà locale. In cambio chiediamo soltanto la vostra professionalità (e crediamo anche i vostri giocatori).



Il gioco è la nostra passione, fartelo conoscere il nostro lavoro !!!

Abbiamo quasi dieci anni di esperienza nella gestione di eventi di gioco organizzato e competitivo, e grazie ad essa abbiamo imparato a soddisfare le richieste del giocatore più esigente come quelle del neofita che cerca solamente qualche ora di svago. Perché alla fine l'importante è divertirsi.



Adesso ti facciamo divertire noi

www.daltenda.com



Non perdere terreno, tieniti aggiornato.

Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.



Intraprendi un'emozionante avventura nell'ignoto con Portal Knights!
Coinvolgi gli amici in questo avvincente Crafting che si svolge su decine di isole
collegate tra loro attraverso degli antichi portali.

IN ARRIVO IL 28 APRILE

PORTAL KNIGHTS



**PRENOTA ORA
PER AVERE**

PIONEER PACK

Bandiera nera del pioniere

L'elegante vessillo per il tuo territorio

Cappello elicottero

Per fare da subito una bella impressione

Gatto arcobaleno

Rendi il mondo più colorato con questo gatto variopinto



La potenza di Scorpio

Xbox Scorpio è la futura console di Microsoft, dotata di caratteristiche tecniche interessanti, tra cui il supporto 4K, HDR e realtà virtuale.

Rispetto all'attuale Xbox One S, la futura Xbox Scorpio sarà una variante ben più potente e in grado di offrire fino a 6 teraflop di potenza, messa a disposizione degli sviluppatori.

Analizzando in dettaglio le specifiche tecniche di Xbox Scorpio, è possibile comprendere che la futura console di Microsoft avrà una CPU a 8-core, per una potenza totale

virtuale) e supportare giochi con risoluzione 4K a 60Hz.

Rispetto all'attuale Xbox One S, Xbox Scorpio sarà un importantissimo passo in avanti nel mondo delle console.

Uno dei temi più dibattuti di Xbox Scorpio riguarda la compatibilità dei giochi.

Microsoft ha sottolineato la volontà di rendere il passaggio da Xbox One a Xbox Scorpio il più indolore possibile. I giochi saranno compatibili sia per l'attuale Xbox che la futura Scorpio, con la sola differenza che sulla futura console verranno caricati

elementi aggiuntivi. Ovviamente, con il passare del tempo, Microsoft potrà decidere se spingere gli sviluppatori a realizzare giochi solo per Xbox Scorpio, in modo tale da sfruttare tutte le potenzialità offerte dall'hardware e la risoluzione 4K.

Sul fronte accessori, Microsoft ha svelato che



di 6 teraflop, mentre la larghezza di banda della memoria sarà di 320 GB/s.

Nel momento in cui debutterà Xbox Scorpio, le specifiche tecniche potranno essere comparate a quelle di un computer di fascia medio-alta.

In particolare, Microsoft ha realizzato Scorpio per introdurre la tecnologia VR (realtà

tutti gli attuali accessori compatibili con Xbox One potranno essere utilizzati anche su Xbox Scorpio.

Questa scelta permetterà agli utenti di non dover spendere altre decine di euro per acquistare nuovamente accessori di ultima generazione.

La data di uscita della nuova Xbox Scorpio

Michael Goodman (Strategy Analytics) sostiene che, al lancio di Scorpio, i giochi non stupiranno particolarmente e l'aspetto tecnico sarà simile a quello proposto sulle attuali console.

Successivamente, però, i team di sviluppo riusciranno a sfruttare tutte le potenzialità della console.

La terza o la quarta generazione di giochi sfrutterà totalmente la caratteristiche di Scorpio e la differenza con le attuali piattaforme sarà chiara.

non è più un mistero. La futura console di Microsoft verrà presentata, con molta probabilità, durante l'E3 di Los Angeles, domenica 11 giugno alle ore 23:00 italiane. L'annuncio ufficiale arriva dall'account Twitter dell'azienda di Redmond.

Il prezzo di questa nuova console dovrebbe aggirarsi sui 400 euro, con l'obiettivo di competere direttamente con l'attuale PlayStation 4 Pro.

Per il momento, quindi, non resta che aspettare nuovi aggiornamenti sulla futura Xbox Scorpio e sicuramente nei prossimi mesi giungeranno moltissime novità a riguardo.



GHOST ROSITA



Nome	Rosita
Anni	25
Segno	Toro
Professione	Barista
Videogame preferito ?	Tutta la serie Tom Clancy's e Ghost Recon lo aspetto da troppo.
Sogno nel cassetto ?	Mi piacerebbe da impazzire avere un attico al 50° piano (silenzioso) con una terrazza enorme piena di piante in una grande metropoli.
Il tuo idolo ?	Jason Statham l'attore più fascinoso che ci sia.
Se vincessi un milione di euro cosa faresti ?	Visto che non basterebbero per l'attico dei miei sogni mi piacerebbe aprire un bar molto speciale tutto mio o un centro estetico.



ACQUISTA **TRE** USATI **UNO** E' IN REGALO
VINCI PS4 Slim
E MOLTI ALTRI FANTASTICI PREMI



Acquista 3 usati e quello che costa meno è gratis, i giochi usati facenti parte dell'offerta sono a discrezione del gestore del punto vendita.

Il concorso si svolge esclusivamente nei punti vendita aderenti all'iniziativa ed è riservato ai soli possessori di fidelity card

Ogni acquisto di tre usati dà diritto alla compilazione del coupon per partecipare all'estrazione.

E' fondamentale che i coupon siano compilati in maniera leggibile in ogni parte, i tagliandi che risultassero incompleti o illeggibili non parteciperanno all'estrazione.

I coupon vanno consegnati in negozio entro e non oltre il 15 marzo.

L'estrazione dei premi avverrà il 21 marzo presso la sede di Hyper ed i nominativi dei vincitori saranno pubblicati nel numero di aprile di PLAYERS.

I premi in palio:

1° estratto

Playstation 4 Slim

2° estratto

Videogame novità a scelta anche tra quelli di prossima uscita

3° estratto

Videogame novità a scelta anche tra quelli di prossima uscita

4° estratto

Controller PS4 dualshock

5° estratto

Controller PS4 dualshock

6° estratto

Buono acquisto da 30 Euro

7° estratto

Buono acquisto da 30 Euro

8° estratto

Buono acquisto da 20 Euro

9° estratto

Buono acquisto da 20 Euro

10° estratto

Buono acquisto da 20 Euro

**RICHIEDI IN NEGOZIO
I COUPONS PER PARTECIPARE
E BUONA FORTUNA**

The image shows three overlapping yellow coupon forms with a scalloped edge. Each form has the following fields:
- Cognome
- Nome
- E-mail
- Telefono
- Usato 1
- Usato 2
- Usato 3
- Negozio
The top coupon has a small PlayStation logo and a game controller icon. The middle and bottom coupons are blank. The background of the entire page is dark blue with floating yellow PlayStation symbols (triangle, circle, cross, square) and a faint image of a PlayStation 4 console.

Parti per una missione oltre i confini dell'universo conosciuto.
Esplora gli angoli più remoti della galassia di Andromeda per svelare misteri,
scoprire incredibili mondi alieni e guidare la ricerca di una nuova casa per l'umanità.

MASS EFFECT ANDROMEDA™

FINALMENTE IN ARRIVO IL 23 MARZO
PRENOTA SUBITO PER RICEVERE

CORAZZA ESPLORATORE SPAZIO PROFONDO

Una corazza speciale che ti aiuterà a esplorare gli
angoli più remoti della galassia di Andromeda.

SKIN NOMAD

Una skin unica per il Nomad, da utilizzare mentre
esplori nuovi mondi.

BOOSTER PACK MULTIGIOCATTORE

Avvantaggiati nel multigiocatore in cooperativa
con un pacchetto booster. Inclusi 5x Booster
50% XP (ricezione istantanea, massimo 1 per
partita)



18
www.pegi.info



PS4



XBOX ONE

BioWARE

